

## CONFIGURATION



Guide de stratégie  
disponible  
[primagames.com](http://primagames.com)

0907 Réf. n° X13-60666-01 FR

**BIOWARE**  
CORP

**Microsoft**  
game studios



XBOX 360

XBOX  
LIVE



**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360 ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

## A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

### I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

### Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :



VIOLENCE



GROS MOTS



PEUR



TENEUR  
SEXUELLE



STUPÉFIANTS



DISCRIMINATION



JEU DE  
HASARD



pegionline.eu

Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

## BASES DE MASS EFFECT

### 2 L'univers de Mass Effect

### 2 Démarrage

### 3 Création de personnage

### 6 Jouer

### 10 Carte de la galaxie

## GUIDE DÉTAILLÉ

### 12 Système de combat

### 17 Équipement

### 19 Informations sur le commando

### 21 Astra incognita

### 22 Véhicule

### 24 Talents

### 28 Repoussez vos limites en ligne !

### 29 Crédits

### 32 Garantie limitée

### 33 Support technique

[WWW.MASSEFFECT.COM](http://WWW.MASSEFFECT.COM)



## L'UNIVERS DE MASS EFFECT



Nous sommes en 2183 et l'humanité, désormais capable de dépasser la vitesse de la lumière, est entrée en contact avec de nombreuses races extraterrestres. Elle lutte à présent pour se faire une place sur l'échiquier galactique.

Vous êtes le commandant Shepard, officier des forces armées de l'Alliance interstellaire, seule et unique ligne de défense de l'humanité face aux menaces d'une vaste galaxie. De vos actions et décisions à bord de la frégate Normandy dépendra le sort de l'espèce humaine... et de toute la galaxie.

### DÉMARRAGE

Après avoir inséré le disque de jeu Mass Effect™ dans votre console Xbox 360®, appuyez sur  : le menu principal apparaîtra. Choisissez **Nouvelle carrière** et appuyez sur .

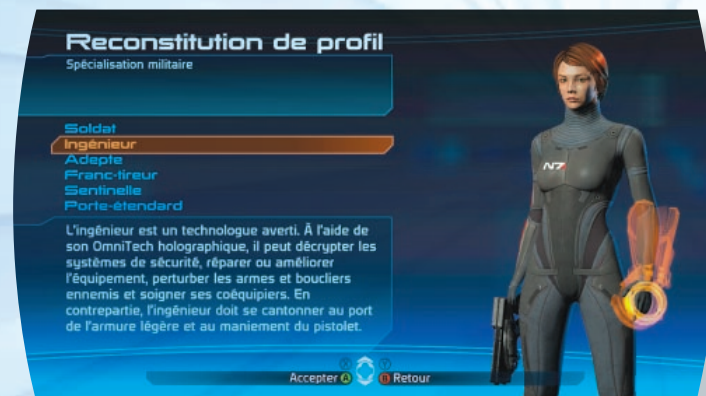
Vous accéderez alors à la base de données de l'ordinateur de mission. Définissez votre profil et confirmez votre identité.

## CRÉATION DE PERSONNAGE

Deux choix s'offrent à vous lors de la création de votre personnage :



- Incarner le commandant Shepard par défaut et choisir son prénom.
- Créer un personnage sur mesure jusque dans les moindres détails.



### Création de personnage




Commencez par saisir le prénom du commandant Shepard avec le clavier virtuel.

Choisissez ensuite votre historique prémilitaire : Terrien, Colon ou Stellaire. Comme beaucoup d'autres décisions que vous serez amené à prendre, ce choix aura une incidence sur la manière dont vos interlocuteurs vous traiteront dans le jeu.

Utilisez  pour sélectionner l'option de votre choix et appuyez sur  pour valider.

Utilisez  pour passer au profil psychologique : appuyez sur  pour sélectionner Impitoyable, Héros de guerre ou Rescapé.

Appuyez à nouveau sur  pour choisir votre classe de personnage. Si vous choisissez le personnage par défaut, il sera soldat.



## Classes

Il existe six classes de base accessibles au joueur et à deux coéquipiers, couvrant jusqu'à trois domaines de compétence. Certaines classes concentrent toutes leurs capacités dans un seul domaine, d'autres les répartissent pour une plus grande polyvalence.

Les **compétences militaires** optimisent la maîtrise des armes et les dégâts infligés. Les **compétences technologiques** permettent de pirater les systèmes de sécurité et d'affaiblir l'arsenal ennemi. Les **compétences biotiques**, enfin, permettent au personnage de manipuler son environnement par la force de son esprit.

### Soldat – spécialiste militaire

Le soldat est un guerrier endurci capable de se sortir de toutes les situations de combat. Disposant d'une santé élevée et d'un vaste choix d'armes, il peut également porter une armure lourde. Ce type de personnage révèle tout son potentiel au cœur de l'action, dans les situations où la seule règle est de survivre à ses adversaires.

### Ingénieur – technologue

L'ingénieur est un expert en technologie, capable de manipuler son environnement à l'aide de compétences spécifiques. Personnage versatile, il peut modifier le champ de bataille pour avantager ses alliés, guérir les membres de son groupe ou affaiblir l'ennemi (neutralisation d'arme, destruction de boucliers, etc.).

### Adeptes – spécialiste biotique

Aucun autre personnage n'égale l'adepte sur le plan de la puissance biotique pure, qui lui permet de modifier l'environnement par la simple force de son esprit. L'adepte utilise ses pouvoirs biotiques pour manipuler les objets (et les ennemis) qui l'entourent. Son rôle au combat est de neutraliser ou d'handicaper l'ennemi tout en dispensant des attaques d'une puissance extraordinaire.

### Franco-tireur – militaire/technologue

Le franco-tireur est le guerrier technologique par excellence, préférant la ruse et la furtivité à la force pure. Son rôle est d'obtenir un avantage positionnel en combat. Il est toutefois plus dépendant de la qualité de son équipement que les autres classes.

### Porte-étendard – biotique/militaire

Le porte-étendard est un puissant guerrier qui combine les pouvoirs offensifs de l'adepte et du soldat. Il a accès à une vaste panoplie d'armes, d'armures et de pouvoirs biotiques. Il se caractérise surtout par l'impressionnant pouvoir d'arrêt de ses attaques.

### Sentinelle – biotique/technologue

La sentinelle est la classe la plus polyvalente, capable de combiner technologie et pouvoirs biotiques pour manipuler son environnement, protéger ses coéquipiers, affaiblir l'ennemi ou l'attaquer directement. Les sentinelles excellent tout particulièrement dans les domaines de la protection (barrière cinétique) et des soins.

## Personnalisation du visage

L'écran de personnalisation du visage vous permet de donner un visage unique à votre personnage. Vous pouvez personnaliser tout le visage ou vous concentrer sur un élément tel que le nez ou les yeux. Passez en revue les choix de chaque section pour ajuster un large éventail de caractéristiques faciales. Choisissez **Finaliser** pour accepter le visage créé.



## JOUER

### Conversation

Le système de dialogues cinématiques de Mass Effect, basé sur la roue de conversation au bas de l'écran, vous permet d'orienter l'évolution de votre personnage et du scénario comme vous l'entendez.

Les options sur le côté gauche de la roue vous permettent d'approfondir les conversations, tandis que celles du côté droit accélèrent généralement le déroulement du dialogue.

Les choix de la partie supérieure de la roue correspondent en général au côté "conciliateur" de votre personnage (coopération, méthodes altruistes) ; à l'inverse, les choix de la partie inférieure correspondent au côté "pragmatique" (agressivité, méthodes expéditives).

Si vous investissez des points dans le talent Charme ou Intimidation, vous déverrouillerez de nouvelles options sur le côté gauche de la roue dans les conversations futures. Les options de charme apparaissent en bleu, celles d'intimidation en rouge (pour plus d'informations, cf. "Talents" p.24).

Orientez **I** pour sélectionner votre réponse puis appuyez sur **A** pour découvrir la version cinématique de cette réponse. Dès que la roue de conversation apparaît, vous pouvez choisir votre réponse : votre personnage sortira malgré tout sa réplique au bon moment. Appuyez sur **X** pour interrompre ou passer une réplique.



### HUD hors combat

Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous gagnez des points d'expérience (XP) en explorant de nouvelles zones et en dialoguant avec d'autres personnages.

Lorsque vous pouvez interagir avec quelque chose ou quelqu'un, le symbole bleu se remplit d'un cercle. Appuyez sur **A** pour interagir.



① Barre de sélection

② Symbole de focalisation

L'écran affiche brièvement vos XP. L'écran Commando de l'ordinateur de mission indique également les XP gagnés (pour plus d'informations, cf. "Informations sur le commando" p.19).



Nouvelle entrée dans l'ordinateur de mission

XP gagnés

Total d'XP

Mini-carte

## Ordinateur de mission

Appuyez sur **START** pour afficher l'ordinateur de mission. Orientez **L** pour indiquer une zone de l'écran puis appuyez sur **A** pour la sélectionner. Lorsqu'une zone a été mise à jour depuis votre dernière visite, elle clignote.

L'ordinateur de mission vous donne accès aux informations suivantes :

- **Équipement** – afficher les armes, armures et objets actuellement équipés, ainsi que les options pour s'équiper de nouveaux objets.
- **Options** – modifier les options graphiques, audio, de jeu, de manette et autres. La plupart de ces options ont une incidence sur la difficulté du jeu ou le rendu visuel ; ne manquez pas de les consulter.
- **Carte** – examiner votre position actuelle et les divers points d'intérêt.
- **Sauvegarder** – sauvegarder votre partie en l'état.
- **Commando** – consulter vos statistiques et celles de vos coéquipiers.
- **Charger** – charger une sauvegarde existante, manuelle ou automatique.
- **Journal** – consulter les tâches actuelles et récentes.
- **Codex** – découvrir une multitude de détails sur l'univers de Mass Effect.



## Combat

Le système de combat de Mass Effect offre un degré de précision et de contrôle remarquable.

Pour dégainer, appuyez sur **X**. Pour rengainer, appuyez sur **B**.

Pour changer l'arme d'un membre de votre commando, appuyez longuement sur **LB** pour parcourir les armes disponibles. Orientez **L** pour mettre votre choix en surbrillance puis appuyez sur **A** pour valider. Relâchez **LB** pour reprendre le jeu.

Pour utiliser les capacités spéciales de chaque membre du commando, appuyez longuement sur **RB**.

Pour choisir une capacité, orientez **L** pour la mettre en surbrillance et appuyez sur **A**. Vous pouvez activer une capacité par membre du commando.

(Pour plus d'informations, cf. "Système de combat" p.12.)

## Évolution des personnages

### Passage de niveau

Vos coéquipiers et vous pouvez gagner des niveaux en accumulant des XP. Pour ce faire, vous devez vaincre des ennemis, utiliser certaines compétences et accomplir des missions.

Les XP sont réunis dans une réserve commune à tout le commando, à laquelle chacun contribue. Tous les membres du commando passent au niveau supérieur en même temps (même ceux qui se trouvent sur le Normandy et qui ne font pas partie du commando actif).

### Bénéfices du passage de niveau

Quand un personnage passe au niveau supérieur :

1. Sa santé augmente. Vous pouvez accroître ce bonus via vos talents.
2. Vous gagnez des points de talent, qui vous serviront à acquérir des grades dans les divers talents.

### Niveau supérieur automatique et annulation des points de talent

Appuyez sur **Y** à l'écran Commando pour répartir automatiquement vos points de talent.

Après avoir investi des points de talent, vous pouvez appuyer sur **X** si vous souhaitez annuler vos choix.



## CARTE DE LA GALAXIE

La carte de la galaxie se trouve au centre du pont de commandement. Pour y accéder, montez sur la passerelle et sélectionnez l'image holographique de la galaxie. La carte est disponible en quatre niveaux de plus en plus détaillés.

Appuyez sur **A** pour vous rendre à la destination sélectionnée, sur **X** pour dézoomer ou sur **B** pour quitter la carte.

### Galaxie

Cette carte représente l'ensemble de la galaxie et les différents secteurs reliés par des relais cosmodésiques.



### Secteur

Cette carte recense les systèmes explorables du secteur et les différentes destinations possibles à l'intérieur de chaque système (planètes, champs d'astéroïdes, stations spatiales, etc.).



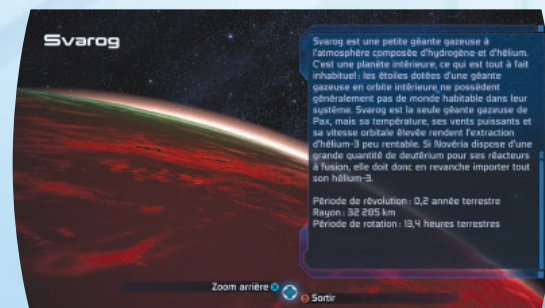
### Système

Cette carte affiche une vue détaillée du système sélectionné, notamment des informations sur son étoile et sur les corps célestes que vous pouvez explorer.



### Planète

Cette carte affiche les caractéristiques détaillées de l'objet ou du corps céleste autour duquel vous orbitez, comme ses données astronomiques ou d'éventuelles informations de quête.



## SYSTÈME DE COMBAT



Le HUD (Heads Up Display, affichage tête haute) inclut les éléments suivants :

- ❶ **Réticule de visée** – cible les objets autour de vous. Les ennemis apparaissent en rouge, les alliés en bleu. Les mines et autres obstacles s'affichent en orange.
- ❷ **Barre de statut du commando** – affiche en temps réel la santé et les boucliers de vos coéquipiers et vous-même, ainsi que le statut de déplacement du commando.
- ❸ **Radar** – indique les ennemis à portée et les points de destination définis à l'écran Carte.
- ❹ **Barre de sélection** – affiche le nom de l'objet sélectionné et la fonction contextuelle de la touche **A**.

Le système de combat permet de contrôler avec précision vos mouvements, vos décisions et la position de la caméra. Les caractéristiques principales sont :

**Visée** : orientez **R** pour déplacer le réticule de visée. Vos tirs et capacités seront dirigés vers le centre de votre réticule.

**Aide à la visée** : une icône d'aide à la visée indique l'ennemi le plus proche du réticule. Appuyez sur **LT** pour zoomer le réticule et ainsi améliorer votre précision. Vous ne pouvez zoomer qu'avec les armes auxquelles vous avez assigné des points de talent.

**Précision** : une salve trop soutenue réduit progressivement la précision de l'arme. En améliorant votre maîtrise d'une arme, vous retarderez cette perte de précision.

La précision est réduite par :

- **Le recul** – l'utilisation d'une arme à feu engendre un effet de recul qui réduit la précision.
- **L'essoufflement** – la course (appuyez sur **A** pour courir ou charger un ennemi) finit par vous essouffler.



**Roue des pouvoirs** : pour accéder à vos capacités et les utiliser, appuyez longuement sur **RB** pour afficher la roue des pouvoirs.

Orientez **L** pour parcourir les capacités de n'importe quel équipier. Sélectionnez une capacité et appuyez sur **A** pour l'activer en quittant la roue des pouvoirs.


Vous pouvez également appuyer sur **X** pour assigner cette capacité à un raccourci : vous n'aurez plus qu'à appuyer brièvement sur **RB** en cours de jeu pour la déclencher.





Orientez **R** pour indiquer un endroit dans l'environnement et y diriger l'action. Chaque équipier ne peut avoir qu'une seule action déclarée.

Relâchez **RB** pour accomplir l'action et utiliser la capacité.



## Ordres du commando

Utilisez  pour donner des ordres à vos coéquipiers sur le champ de bataille :

- Appuyez sur  pour envoyer vos coéquipiers à l'endroit indiqué.
- Appuyez sur  pour qu'ils se mettent à couvert.
- Appuyez sur  pour qu'ils attaquent un ennemi particulier.
- Appuyez sur  pour leur ordonner de se regrouper et de vous suivre.

## Armes

### Pistolets

Les pistolets sont très précis, ont peu de recul et s'utilisent facilement en se déplaçant. Ils sont efficaces à toute portée mais n'infligent que des dégâts limités. Soldats, ingénieurs, adeptes, porte-étendards et francs-tireurs peuvent maîtriser les pistolets.



### Fusils à pompe

Dotés d'une cadence de tir lente et d'un recul important, les fusils à pompe sont néanmoins capables d'infliger des dégâts importants sur plusieurs cibles à courte portée. Soldats et porte-étendards peuvent maîtriser les fusils à pompe.



### Fusils d'assaut

Le fusil d'assaut est l'arme standard de la plupart des soldats. Elle offre un bon compromis entre puissance, cadence de tir et précision. Seul le soldat peut maîtriser les fusils d'assaut.





### Fusils de précision

Le fusil de précision permet d'atteindre des cibles à longue portée et de leur infliger des dégâts importants. Sa cadence de tir est cependant extrêmement lente et il est pour ainsi dire inutile à courte portée. Seuls le soldat et le franc-tireur peuvent maîtriser les fusils de précision.



### Grenades

En forme de disque, les grenades de l'Alliance peuvent planer sur de grandes distances, mais aussi adhérer à une cible ou une surface plane pour être déclenchées à distance. Vous seul pouvez utiliser des grenades.

Appuyez sur  pour lancer une grenade, puis à nouveau sur  pour la faire exploser. Si vous ne déclenchez pas l'explosion manuellement, elle explosera automatiquement après 10 secondes.



## ÉQUIPEMENT

L'équipement inclut les éléments suivants :

- Armures
- Fusils d'assaut
- Amplificateurs biotiques
- Grenades
- OmniTechs
- Pistolets
- Fusils à pompe
- Fusils de précision

### Armures

#### Armures légères

Les armures légères font passer le confort avant tout : la protection qu'elles offrent est modeste, mais le malus de mouvement qui affecte la précision du tir est lui aussi minime. Toutes les classes de personnages peuvent utiliser des armures légères.

#### Armures intermédiaires

L'armure intermédiaire offre une meilleure protection, mais également des malus de mouvement et de précision plus importants. Les soldats peuvent porter une armure intermédiaire de prime abord ; les porte-étendards et francs-tireurs peuvent apprendre à en porter.

#### Armures lourdes

L'armure lourde offre une protection incomparable, mais inflige de sévères malus de mouvement et de précision. En conséquence, elle est réservée aux soldats de première ligne formés à cet effet. Aucune classe de personnage ne peut porter d'armure lourde au début et seuls les soldats peuvent apprendre à en porter.



### Améliorations ("mods")

Les mods vous permettent de personnaliser et d'améliorer votre équipement en augmentant les dégâts, la résistance des boucliers, etc. Vous ne pouvez améliorer que les armures, armes, munitions et grenades.

Chaque pièce d'équipement possède des emplacements bien définis pour les améliorations. Ainsi, l'emplacement pour munitions d'une arme n'est compatible qu'avec un mod de munitions.

Pour améliorer un équipement, ouvrez l'ordinateur de mission et sélectionnez **Équipement**. Choisissez ensuite l'élément équipé à "modder" en bas à droite et appuyez sur **X** pour accéder à l'écran d'amélioration.

Pour améliorer des munitions, sélectionnez d'abord l'arme concernée et appuyez sur **O** pour passer à l'emplacement pour munitions. Appuyez sur **A** après avoir fait votre choix pour confirmer l'amélioration et sortir.



## Amplificateurs biotiques

Il est possible de renforcer les pouvoirs d'un biotique en utilisant des amplificateurs (ou "amplis"). Ces petits appareils électroniques sont souvent portés sur l'oreille ou au niveau de la nuque.

## OmniTechs

L'OmniTech est un outil de diagnostic multifonction doublé d'un microatelier, communément utilisé dans diverses situations de combat (piratage, décryptage, réparation, etc.).

## Ressources

### Containers

Universellement répandus, les containers renferment souvent de l'équipement de valeur et autres ressources. Ils ont généralement l'apparence de casiers ou de caisses en métal. Vous ne pouvez pas y ranger d'objets.

### Omni-gel

Vous pouvez recycler les matériaux technologiques environnants et les convertir en une pâte multifonction nommée omni-gel. Utilisez l'omni-gel avec un OmniTech pour les tâches d'électronique ou de décryptage. Vous pouvez également vous en servir pour réparer le Mako, votre véhicule.

### Crédits

Les crédits sont la principale unité monétaire de la galaxie.

### Médi-gel

Ce gel à application médicale permet de guérir blessures et contusions. Vous pouvez en récupérer dans votre environnement ou auprès de personnages non joueurs (PNJ). Certaines boutiques vous permettront en outre d'accroître votre charge de médi-gel. Appuyez sur **Y** pour utiliser les Premiers secours.

## Informations sur les équipiers



Sélectionnez **Commando** dans l'ordinateur de mission pour afficher les informations disponibles pour chaque équipier, notamment :

- 1 Nom
- 2 Classe
- 3 Apparence
- 4 Jauges de conciliation et de pragmatisme (Shepard uniquement)
- 5 XP et niveau
- 6 Santé
- 7 Talent déverrouillé
- 8 Talent verrouillé
- 9 Description du talent
- 10 Points de talent restants

### Niveau actuel

Le niveau actuel représente votre progression personnelle, fonction de votre expérience.

Quand vous avez assez d'expérience pour passer au niveau supérieur, vous gagnez des points de talent que vous pouvez investir pour acquérir des grades supérieurs et de nouveaux talents.

## Santé

Affiche votre santé actuelle et votre maximum. La santé représente l'aptitude à encaisser les blessures. Si elle tombe à zéro, vous mourez. Votre santé maximale augmentera durant le cours de la partie.

## Points d'expérience

Affiche votre total de points d'expérience (XP) ainsi que le total à atteindre pour passer au niveau suivant.

## Jauges de conciliation et de pragmatisme

Ce sont les indicateurs de vos choix dans le jeu.

La jauge de conciliation augmente après chaque action altruiste, diplomatique ou charitable. Les personnages conciliants remplissent leurs objectifs en servant la justice sans chercher à imposer leurs valeurs à autrui.

La jauge de pragmatisme augmente après chaque action agressive, égoïste ou expéditive. Les personnages pragmatiques valorisent l'efficacité, par-delà bien et mal.

## Talents

Vous pouvez augmenter vos talents militaires, technologiques et biotiques en leur attribuant des points, mais aussi activer des capacités latentes.

Vos coéquipiers améliorent leurs talents de la même façon que vous (pour plus d'informations, cf. "Talents" p.24).

## Choix du commando

Cet écran vous permet de constituer un commando équilibré en fonction des talents militaires, biotiques et technologiques de chacun.

Utilisez **I** ou **R** pour passer d'un coéquipier disponible à un autre. Appuyez sur **X** pour ajouter ou retirer un coéquipier, sur **Y** à tout moment pour examiner le groupe et sur **A** pour accepter le commando constitué.

Vous ne pouvez choisir les membres de votre commando qu'à deux occasions :

- Lorsqu'un nouveau coéquipier se joint à vous ;
- En quittant le Normandy. Remontez à bord si vous souhaitez recomposer votre groupe.

Constituez votre commando avec soin : lorsque vous aurez franchi le sas du Normandy, il n'est pas dit que vous puissiez y retourner avant longtemps.

## Destination : les astres inconnus

Au cours de vos missions dans la Travée de l'Attique, vous croiserez de nombreuses planètes inexplorées, présentant parfois d'étranges anomalies. Pour découvrir leurs mystères, il vous faudra atterrir et les explorer.

Depuis la carte de la galaxie, sélectionnez un **secteur**, un **système** et enfin une planète permettant un **atterrissage**.

Une fois à la surface, explorez les environs dans votre Mako, équipé de puissants capteurs capables de détecter les ennemis, les ressources et les anomalies technologiques.

Sur un monde inexploré (terra incognita), utilisez la carte de la zone pour découvrir ce qui se trouve à proximité. Appuyez sur **A** pour définir une destination à l'emplacement actuel de votre curseur. Cette destination sera représentée par une flèche sur votre radar.

## Quitter un monde inexploré

Lorsque vous voudrez quitter un monde inexploré :

1. Appuyez sur **START** pour afficher l'ordinateur de mission puis sélectionnez l'écran **Carte**.
2. Appuyez sur **X** pour revenir à bord du Normandy.





## VÉHICULE

### Mako

Également surnommé "rampant" en raison de sa forme oblongue, le Mako est un véhicule blindé de transport de troupes et d'appui au feu.

Pour ordonner à votre commando de monter dans le Mako, sélectionnez le véhicule et appuyez sur **A**.

Orientez **L** pour diriger le Mako et **R** pour changer d'angle de vue. Appuyez sur **A** pour activer vos micropropulseurs afin de "sauter" par-dessus un terrain escarpé ou un projectile ennemi.

Appuyez sur **LT** pour zoomer avec la caméra de l'arme, sur **RB** pour tirer au canon et sur **RT** pour utiliser la mitrailleuse.

Pour quitter le Mako, placez-vous sur un terrain sûr et stable puis appuyez sur **B**. Avant de quitter le véhicule, vérifiez l'indice de danger de votre environnement : certaines atmosphères hostiles ne vous permettent que quelques instants de survie.



Le HUD du véhicule affiche la santé et les boucliers de votre commando, ainsi que le statut des armes et de l'équipement du Mako.

### Commandes du Mako



### Réparation du Mako

Vous pouvez réparer le Mako à tout moment avec de l'omni-gel, en appuyant sur **Y**. Pour ce faire, vous devez toutefois stopper le véhicule, rester à l'intérieur et cesser le feu.

## TALENTS

Un talent est un domaine d'expertise dans lequel vous pouvez progresser en cours de partie. En gagnant de l'expérience, vous obtiendrez des points de talent qui vous serviront à améliorer votre personnage comme vous l'entendez.

Les talents disponibles pour vous et votre commando dépendent de la classe sélectionnée lors de la création de personnage. À certains paliers d'activation, signalés à l'écran Commando par des icônes dans le talent sélectionné, vous pouvez déverrouiller de nouvelles capacités ou de nouveaux talents.

### Talents militaires



**Pistolets** – améliore la précision et les dégâts au pistolet. Ce talent active la capacité Tireur d'élite, qui permet d'améliorer temporairement la cadence de tir et la précision.

**Fusils à pompe** – améliore la précision et les dégâts au fusil à pompe. Ce talent active la capacité Carnage, qui transforme le tir suivant en une puissante décharge à fort pouvoir destructeur.

**Fusils d'assaut** – améliore la précision et les dégâts au fusil d'assaut. Ce talent active la capacité Surpuissance, qui vous permet de tirer des rafales plus longues et plus précises.

**Fusils de précision** – améliore la précision et les dégâts au fusil de précision. Ce talent active la capacité Assassinat, qui augmente les dégâts infligés par votre prochain tir au fusil de précision.

**Armures** – augmente la quantité de dégâts que votre armure peut absorber. Si votre classe le permet, vous pourrez également vous former au port d'armures plus lourdes. Ce talent active la capacité Recharge de bouclier, qui régénère les boucliers de votre armure en combat.

**Formation d'assaut** – augmente les dégâts de vos tirs et de vos coups de crosse. Ce talent active la capacité Montée d'adrénaline, qui permet de rendre toutes les autres capacités immédiatement disponibles.

**Aptitude physique** – augmente la santé, ce qui vous permet de subir plus de dégâts avant d'être mis hors combat. Ce talent active la capacité Immunité, qui augmente votre protection pendant un court laps de temps.

**Formation de Spectre** – augmente la santé, la précision et l'efficacité de tous vos pouvoirs et attaques. Ce talent active la capacité Unité, qui vous permet de réanimer vos coéquipiers s'ils sont mis hors combat.

### Talents technologiques



**Atténuation** – augmente le rayon de déflagration de vos mines. Ce talent active le champ Atténuation qui neutralise les capacités biotiques et technologiques de l'ennemi.



**Décryptage** – vous permet de pirater les systèmes de sécurité des portes et des containers avec de l'omni-gel. Ce talent permet de déverrouiller Sabotage, qui neutralise rapidement les armes de l'ennemi en combat.

**Piratage** – améliore le délai d'utilisation de vos mines technologiques. Améliorez ce talent pour déverrouiller la capacité Piratage d'IA, qui influe sur les circuits logiques des ennemis synthétiques pour les pousser à s'entre-tuer.

**Électronique** – augmente la résistance de vos boucliers et vous permet de pirater le système de sécurité de certains objets. Ce talent active également la capacité Surcharge, qui endommage ou neutralise les boucliers ennemis en combat.

## Talents biotiques



**Projection** – génère un champ biotique qui projette en arrière les objets affectés.

**Lévitacion** – génère un champ biotique qui soulève les objets affectés dans les airs.

**Déchirure** – génère un champ biotique capable d'endommager les objets affectés et de réduire temporairement l'efficacité des armures.

**Singularité** – génère un champ biotique qui crée un vortex au point d'impact, capable d'aspirer les objets à proximité.

**Barrière** – génère une barrière biotique qui absorbe les tirs.

**Stase** – génère un champ biotique qui rend la cible incapable de toute action mais la protège aussi d'éventuels dégâts.

## Autres talents

**Charme** – améliore les options de charme dans les dialogues et réduit le coût d'achat des objets en boutique.

**Intimidation** – améliore les options d'intimidation dans les dialogues et augmente le prix de vente des objets en boutique.

## Talents de classe

Certains talents sont spécifiques à une classe de personnage :

**Soldat** – améliore la santé et la régénération de santé.

**Ingénieur** – réduit le délai d'utilisation des capacités technologiques et augmente la technorésistance.

**Adeptes** – réduit le délai d'utilisation des capacités biotiques et augmente la résistance biotique.

**Franctireur** – augmente les dégâts des mines technologiques et réduit l'échauffement des pistolets et fusils de précision.

**Sentinelle** – réduit le délai d'utilisation des capacités biotiques et technologiques, augmente les dégâts et la précision au pistolet et confère la capacité Tireur d'élite.




**Porte-étendard** – augmente la résistance biotique et les dégâts au pistolet et au fusil à pompe.

## Amélioration de talent

Vous et vos coéquipiers possédez chacun une liste de talents représentant vos capacités, vos forces et votre formation. En leur attribuant des points de talent, vous améliorerez certains aspects du personnage et accéderez à de nouvelles attaques, de nouveaux pouvoirs et de nouvelles compétences.

## Points de talent

Améliorez vos talents avec des points de talent.

Appuyez sur  pour ouvrir l'ordinateur de mission puis sélectionnez **Commando**. Utilisez  pour choisir un talent puis appuyez sur  pour acquérir un nouveau grade dans ce talent.

## Spécialisation

La spécialisation permet d'améliorer les talents spécifiques à votre classe. Après avoir terminé une mission facultative de l'Alliance interstellaire, vous aurez la possibilité de choisir une spécialisation pour votre personnage. Cette spécialisation vous permet d'augmenter le nombre maximum de points de talent que vous pouvez investir dans l'un de ces talents.

## REPOUSSEZ VOS LIMITES EN LIGNE !

Envie d'explorer les endroits les plus reculés de la constellation Mass Effect ? À la recherche d'autres Spectres ? Besoin d'un endroit pour échanger vos idées sur l'état de la galaxie ? Alors intégrez la communauté en ligne officielle Mass Effect de BioWare® !

Ouvrez un compte BioWare et activez-le. Vous pourrez ainsi poster des messages sur des forums spécifiques, accéder à du contenu exclusif mais aussi communiquer avec les développeurs de Mass Effect, soumettre vos créations personnelles, être reconnu pour votre contribution, envoyer des messages aux autres membres et enfin, participer à l'une des meilleures communautés du net !

Inscrivez-vous à la newsletter BioWare (en anglais) pour être informé des annonces importantes de jeux, mises à jour et bien plus encore !

[WWW.MASSEFFECT.COM](http://WWW.MASSEFFECT.COM)

### BioWare

#### Directeur de projet

Casey Hudson

#### Responsable

#### conception

Preston Watamaniuk

#### Responsable

#### rédaction

Drew Karpyshtyn

#### Directeur de

#### l'infographie

Derek Watts

#### Responsable

#### programmation

David Falkner

#### Producteurs exécutifs

Ray Muzyka (PDG)

Greg Zeschuk

(président)

#### Animateurs

Jonathan Cooper

— responsable

Cristian Enciso

Chris Hale

Ben Hindle

Mark How

Rick Li

Marc-Antoine

Mattton

Kees Rijnen

Dave Wilkinson

#### Animateurs

#### cinématiques

Shane Welbourn

— responsable

Tony de Waal

Nick DiLiberto

Mike Higgins

Ryan Kemp

Brad Kinley

Colin Knueppel

Pasquale

LaMontagna

Parrish Ley

Greg Lidstone

Joel MacMillan

Sherridon Routley

#### Directeur,

#### département

#### animation et

#### cinématiques

Steve Gilmour

#### Infographie

#### personnages

Mike Spalding

— responsable

Tim Appleby

Matt Charlesworth

Francis Lacuna

Ryan Lim

Steve Runham

Sean Smalles

Jaemus Wurzbach

#### Art conceptuel

Fran Gaulin

Sung Kim

Matthew Rhodes

#### Infographie interface

Nelson Housden

#### Infographie niveau

Mike Trotter

— responsable

Don Arceta

Kally Chow

Tristan Clarysse

Nolan Cunningham

Boali Dashtestani

Michael Jeffrey

Noel Lukasewich

Chris Ryzebol

Marcel Silva

Mike Smith

Jason Spykerman

Neil Valeriano

Gina Welbourn

#### Infographie

#### technique

Adrien Cho

— responsable

Brian Chung

Jeff Vanelle

#### Infographistes effets

#### visuels

Shareef Shanawany

— responsable

Alim Chaarani

Trevor Gilday

Andrew Melnychuk

Oseen

Ryan Rosanky

Jacky Xuan

#### Directeur,

#### département

#### infographie

Dave Hibbein

#### Conception audio

Steven Sim

— responsable

Michael Kent

— associé

Matt Besler

Vance Dylan

Michael Peter

Jeremie Voillot

#### Conception

#### des systèmes

#### cinématiques

Brad Prince

— responsable

#### Conception

#### cinématiques

Ken Thain

— responsable

Jonathan Epp

James Henley

Nathan Moller

Jonathan Perry

Armando Troisi

#### Concepteurs

#### systèmes

Jason Attard

Jason Booth

Georg Zoeller

#### Concepteurs

#### techniques

Dusty Everman

— responsable

Rick Burton

Keith Hayward

David Sitar

Peter Thomas

Keith Warner

John Winski

#### Rédacteurs

Luke Kristjansson

Chris L'Etoile

Mac Walters

Patrick Weekes

#### Correctrice

Cookie Everman

#### Directeur,

#### département

#### conception

Kevin Barrett

#### Chefs de projet

Yanick Roy

— responsable

Corey Andruko

#### Producteurs

#### adjoints

Steve Lam

Nathan Plewes

#### Productrice

#### doublage anglais et

#### ressources externes

Shauna Perry

#### Productrices

#### adjointes ressources

#### externes

Teresa Costeta

Melanie Fleming

#### Chef de projet

#### localisation

John Campbell

#### Directeur,

#### département

#### production

Duane Webb

#### Responsable des

#### outils

Darren Wong

#### Programmeurs

Marc Audy

Robert Babiak

Noel Borstad

Skye Boyes

Jason Ewasiuk

Dan Fessenden

Prashan

Gunsingam

Dan Hein

Brenon Holmes

Ryan Hoyle

Mark Jaskiewicz

Oliver Jauncey

Don Moar

Daniel Morris

Christina Norman

Chris Orthner

Chris Ozeroff

Chris Petkau

Rejean Poirier

Shawn Potter

Zousar Shaker

Janice Thoms

Craig Welburn

John Wetmiller

#### Programmeurs des

#### outils

Chris Christou

Andy Desplenter

Blake Grant

Carson Knittig

Stefan Lednicki

Chris Mihalick

Brent Scriver

Kris Tan

Jon Thompson

Ryan Warden

Tom Zaplachinski

### Programmeurs

#### graphismes

Jonathan Baldwin

Rob Krajcarski

Matt Peters

#### Programmeurs audio

Marwan Audeh

Sophia Chan

Pat LaBine

Don Yakielashek

#### Directeur adjoint,

#### département

#### programmation

Aaryn Flynn

#### Analystes assurance

#### qualité

Scott Langevin

— responsable

Bob McCabe

— responsable

conception

Kim Hansen

— responsable

technique

Guillaume

Bourbonnière

Billy Buskell

Derrick Collins

Mitchell T. Fujino

Ryan Loe

Brian Mills

Iain Stevens-Guille

#### Programmeurs

#### assurance qualité

Alex Lucas

Jonathan Newton

Jay Zhou

#### Testeurs assurance

#### qualité

Vanessa Alvarado

Zachery Blanchette

Reid Buckmaster

Chris Buzon

Chris Corfe

James Farmer

Andrew Gauthier

Darren Gilday

Stanley Hunt

Raymond Huot

Andrea Hussey

Thomas Jalbert

Chris Johnstone

Jack Lamen

Arone LeBray

Michael Liaw

Jonathan Pacholuk

Richard Poulin

Kyle Sh



## DOUBLAGES ORIGINAUX

**Steve Barr**  
Urdnot Wrex  
Autres voix

**Kimberly Brooks**  
Ashley Williams

**Keith David**  
Captaine David  
Anderson

**Seth Green**  
Jeff "Joker" Moreau

**Jennifer Hale**  
Commandant  
Shepard (féminin)  
Autres voix

**Lance Henriksen**  
Amiral Steven  
Hackett

**Ali Hillis**  
Lara T'Soni

**Brandon Keener**  
Garrus Vakarian

**Mark Meer**  
Commandant  
Shepard  
(masculin)  
Autres voix

**Marina Sirtis**  
Matriarche Bénézia

**Liz Sroka**  
Tali'Zorah nar Rayya  
Autres voix

**Raphael Sbarge**  
Kaidan Alenko

**Fred Tatasciore**  
Saren

**Autres voix**  
Leigh Allyn Baker  
April Banigan  
Wendy Braun  
Scott Bullock  
Andy Chanley  
Cam Clarke  
Townsend Coleman  
Tim Conlon  
Marianne

Copithorne  
Belinda Cornish  
Josh Dean  
Grey Delisle  
Charles Dennis  
Robin Atkin Downes  
Alastair Duncan  
Chris Edgerly  
Jeannie Elias  
Gideon Emery  
Dannah Feinglass  
Brian George  
Kim Mai Guest  
Roger L. Jackson  
Peter Jessop  
John Kirkpatrick  
Lex Lang  
Matthew Levin  
David Ley  
Randi McAfee  
Kim McCaw  
Gord Marriott  
Erin Matthews  
Diane Michelle  
Jeff Page  
Chris Postle  
Bill Ratner  
Neil Ross  
Dwight Schultz  
Carolyn Seymour  
David Shaughnessy  
Armin Shimerman  
Jane Singer  
Jane Alexander Smith  
Kath Soucie  
Steve Staley  
Stephen Stanton  
April Stewart  
Cree Summer  
Keith Szarabajka  
George Szilagyi  
Mari Weiss  
Gary Anthony  
Williams  
David Wittenberg  
Shanelle Workman  
John Wright  
Gwendoline Yeo

Rick Zieff  
**Motion Capture**  
Giant Studios  
**Scans 3D**  
3D Eyetronics  
**MARKETING**  
**Directeur du marketing**  
Ric Williams  
**Infographie**  
Todd Grenier  
Mike Sass  
**Communauté**  
Jason Barlow  
Chris Priestly  
Jay Watamaniuk  
**Responsable marketing**  
Jarrett Lee  
**Relations publiques**  
Matt Atwood  
Erik Einsiedel  
**Web**  
John Four  
Jeff Marvin  
Robin Mayne  
Colin Walmsley  
**GESTION ET ADMINISTRATION**  
**Directeur opérations développement**  
Darryl Horne  
**Directeur des finances / dév. commercial**  
Richard Iwaniuk  
**Directeur des services administratifs**  
Jo-Marie Langkow  
**Finances / salaires**  
Lori Burkosky  
Janice Cardinal  
Todd Derechey  
Nils Kuhnert  
Sharon Pate  
Trenea Rees

**Directeur des ressources humaines**  
Derek Sidebottom  
**Ressources humaines**  
Celia Arevalo  
Theresa Baxter  
Ellen Cunningham  
Mark Kluchky  
Leanne Korotash  
Angela Pappas  
**Directeur des systèmes d'information**  
Vince Waldon  
**Systèmes d'information - Application**  
Julian Karst  
Robert McKenna  
Jesse Van Herk  
Dups  
Wijayawardhana  
**Systèmes d'information - Bureau**  
Dave McGruther  
Jeff Mills  
Brett Tollefson  
Chris Zeschuk  
**Systèmes d'information - Installations**  
Mike Patterson  
**Systèmes d'information - Infrastructure**  
Sam Decker  
Wayne Loney  
Craig Miller  
**Directeur juridique et commercial**  
Robert Kallir  
**Réception/assistants administration**  
Crystal Ens

Deb Gardner  
Teresa Meester  
Barbara Shipway  
Jessica Yamanaka  
**ADMINISTRATION BIAWARE / PANDEMIC**  
**Directeur général**  
Greg Richardson  
**Vice-président technologie et conseiller production**  
David O'Connor  
**Assistante / Accueil**  
Lynette Farriot  
**Développement commercial**  
Mark Spenner  
**Finances**  
Jim Johnson  
Kerman Lau  
**Ressources humaines**  
Roberta Riga  
**Systèmes d'information**  
Chad Billingsley  
**Service juridique**  
CJ Prober  
**Marketing**  
Jillian Goldberg  
Dave Rosen

**CONCEPTION**  
**Directeur conception**  
William Hodge  
**Directeurs conception principaux**  
Chris Esaki  
Thomas Zuccotti  
**Directeur conception senior**  
Jon Atkins  
**Autre conception**  
Stephen McLaughlin  
**INFOGRAPHIE**  
**Directeur de l'infographie**  
Jonas Norberg  
**Directeur infographie senior**  
Kevin Brown  
**Directeur de l'infographie**  
Kiki Wolfkill  
**Autre infographie**  
Doug McBride  
Michael Cahill  
Jeff McCrory  
Ryan Wilkerson  
**Monteur vidéo**  
Curtis Neal  
**Monteurs vidéo assistants**  
Aaron Bear  
Colin McLoughlin  
**AUDIO**  
**Directeur conception audio**  
Ken Kato  
**Concepteur du son**  
Keith Sjoquist  
**Directeur audio senior**  
Guy Whitmore  
**TESTS**  
**Directeur tests**  
Kyle Shannon  
**Équipe de tests principale**  
Brandon Anthony  
Brett Dupree  
Tim Duzmal  
Carolyn Gold  
Greg Hjertager  
Jeff Kafer  
Peter Kugler  
Matt Shimabuku  
Sarah Stewart  
John Thomas  
Randy Wood  
Brian Yu

**Équipe SDE**  
Mark Amos  
Matthew Call  
Eric Lee  
Justin McBride  
Dan Price  
Brant Schweigert  
**Responsables équipe remplaceante**  
Craig Marshall  
Mark Allister  
**Testeurs remplaçants**  
Adam Wojewidka  
Alex Gray  
Amanda Robinson  
Bob Mowery  
Brandon McCurry  
Brandt Massman  
Brian Noonan  
Bryce Pinkston  
Cahlen Lee  
Chad Hale  
Chris Burke  
Corigan Bemis  
Craig Prothman  
Dalrek Davis  
Dan Osborn  
David Foster  
David Hoar  
Devin Prutsman  
Devon Carver  
Doug Gorman  
Eric Anderson  
Ja Tsang  
Jakob Pederson  
Jason Hall  
Jeff Carmon  
Jeff Hines  
Jennifer Wilson-Parenti  
Jeremy Powers  
John Thomas  
Jordan Harrison  
Josh Hansen  
Josh McCullough  
Josiah Colborn  
Kart McLain  
Kevin Sherard  
Kyle Jacobsen  
Lawrence Lai  
Lucas Myers  
Matt Giddings  
Matt Wolff  
Michael Corrado  
Michael Durkin  
Noah McGary  
Pat Moening  
Paul Orsborn  
Peter DuBois

Philip Brown  
Phoebe Spencer  
Rebekka Shipway  
Robert Colling  
Robert Maddux  
Robert Shearon  
Roderic Ponce  
Ryan Crowell  
Scott Shields  
Sean Thompson  
Shaun Jones  
Stephen Bonikowsky  
Ted Lockwood  
Tom Wollam  
Trevor Berlin  
Tyler Cooper  
Tyler Johnston  
Wade Davis  
Will Timmins  
**RECHERCHE**  
**UTILISATEUR**  
**Responsable recherche utilisateur**  
Kevin Kecker  
**Autre recherche utilisateur**  
Ramon Romero  
Drew Voegelé  
John P. Davis  
**EXPÉRIENCE**  
**UTILISATEUR**  
**Responsable EU**  
Laura Hamilton  
**Responsable conception documentation**  
JoAnne Williams  
**Directeur EU groupe**  
Matt Whiting  
**LOCALISATION**  
**Microsoft Irlande**  
**Directeur de programme**  
John Byrne  
**Responsables tests**  
Alan Davis  
John O'Sullivan  
**Testeur principal**  
Brian Fox  
**Responsable audio**  
Steve Belton  
**Assistant post-production**  
Terry McManus  
**Ingénieur**  
Jean-Philippe Chassagne  
Julien Chergui

**Documentation**  
Ben Cahill  
**Traduction allemande**  
Marianne Marcel  
**Keywords**  
**International Ltd.**  
**Directeur de tests**  
Paul Vigneron  
**Responsable équipe**  
Nicolas Hermant  
**Keywords - équipe italienne**  
Emanuele Guidetti  
Raffaele La Gala  
Camilla Miliacca  
Claudio Perazzo  
**Keywords - équipe allemande**  
Patrick Lampert  
Jürgen Röder  
Manuel Tants  
Achim Unland  
**Keywords - équipe française**  
Julien Bourgeat  
Jean-Philippe Mathieu  
Benoît de Ruyter  
François Tarrida  
**Keywords - équipe polonaise**  
Magdalena Kakala  
Adam Dawidziuk  
Tomasz Krupa  
Tomasz Wilczek  
**Keywords - équipe espagnole**  
Sergio Sampalo  
Alvarez  
Julian Cid Bautista  
José Maria Parrondo Martín  
Aurora Cano Ubiña  
**Localisation et doublage français**  
ExeQuo  
**Chef de projet senior**  
Guillaume Capitan  
**Responsable traductio**  
Philippe Colin  
**Microsoft Taiwan**  
**Directeur de programme**  
Robert Lin  
**Responsables tests**  
Aha Chiu  
**Chef de projet localisation**  
Eva Lin

**Microsoft Corée**  
**Directeur de programme**  
Jae Youn Kim  
**Responsables tests**  
Jee Hoon Oh  
**Chef de projet localisation**  
Kyoung Han Yoon  
**Développement COMMERCIAL / LÉGAL**  
**Directeur commercial groupe**  
Nick Dimitrov  
**Directeur gestion commerciale**  
Todd Stevens  
**Directeur dév. commercial senior**  
Frank Pape  
**Juriste**  
Don McGowan  
**MARKETING MONDIAL**  
**Chef de produit groupe**  
Dan Amdur  
**Directeur marketing produit mondial**  
Craig Davison  
**Identité visuelle**  
Justin Kirby  
Henry Liu  
Aaron Travis  
**Publicité**  
Ryan Crosby  
Aaron Elliot  
Taylor Smith  
**RELATIONS PUBLIQUES**  
**Directeur de groupe senior, RP**  
Genevieve Waldman  
**Administrateur commercial**  
Muffy Bryan

● CPL Solutions  
● Excell Data  
● gskinner.com  
● Kelly Services  
● LUX  
● Volt  
● Xgen Studios, Inc.

## Remerciements spéciaux de BioWare

Jim Bishop, Diarmid Clarke, Mark Darrah, Trent Oster, Craig Priddle (ancien directeur du développement commercial), Dan Tudge, Richard Vogel, Gordon Walton, Elevation Partners (Bono, Bret Pearlman, Fred Anderson, Marc Bodnick, Roger McNamee), John Riccietello (ancien directeur de VGH), Andrew Goldman, Greg Borrud, Josh Resnick et le reste de la bande de Pandemic Studios, Access Communications (Chris Norris, Tuesday Uhlund) et tous nos amis de BioWare Austin.

Remerciements tout particuliers à nos familles et amis, sans qui nous n'aurions pas pu voyager parmi les étoiles.

## Microsoft Games Studios - ÉQUIPE PRINCIPALE

**Producteur exécutif**  
Jorg Neumann  
**Responsables dév.**  
Russ Almond  
Relja Markovic  
**Directeur conception**  
Eric Simonich  
**Directeur de l'infographie**  
Tim Dean

**Directeur audio**  
Caesar Filori  
**Responsables tests**  
Shane White  
Chris Liu  
**Responsable recherche utilisateur**  
Tim Nichols  
**Responsable/réacteur expérience utilisateur**  
John Sutherland  
**Correctrice**  
Heidi Hendricks

**Responsable conception documentation**  
Chris Lassen  
**Conception**  
Carol Walter  
**Directeur de projet international**  
Lief Thompson  
**Développement commercial**  
Bill Wagner  
**Directeur produit mondial**  
Adam Kovach

**Responsable RP mondial**  
Rob Semsey  
**ÉQUIPE ÉTENDUE**  
**Producteur exécutif**  
Shannon Loftis  
**Producteurs**  
Leon Pryor  
Sam Charchian  
Peter Connelly  
Gordon Hee  
Ravi Mehta  
**DÉVELOPPEMENT**  
**Responsable dév.**  
Brian Stone

**Directeur de dév.**  
Tony Cox  
**Autre développement**  
Brandon Burlison  
Greg Hermann  
Tom Holmes  
Chuck Noble  
Kutta Srinivasan  
**XNA GPX**  
Marwan Jubran  
Mike Ruete  
Aleks Gershaft  
Jon Yip  
Jon Burns

Daland Davis, Dan Cadwrey, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Joyce Hwang, Kevin Browne, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Steve Beinert, Tara Brannigan, Tobin Buttram et Edmonton Tourism / Edmonton Economic Development Corporation.

Voir les crédits dans le jeu pour consulter la liste complète des membres de l'équipe Mass Effect.

# SUPPORT TECHNIQUE

	<b>PSS*</b>	<b>TTY**</b>
<b>Australia</b>	1 800 555 741	1 800 555 743
<b>Österreich</b>	0800 281 360	0800 281 361
<b>Belgique/België/Belgien</b>	0800 7 9790	0800 7 9791
<b>Česká Republika</b>	800 142365	
<b>Danmark</b>	80 88 40 97	80 88 40 98
<b>Suomi/Finland</b>	0800 1 19424	0800 1 19425
<b>France</b>	0800 91 52 74	0800 91 54 10
<b>Deutschland</b>	0800 181 2968	0800 181 2975
<b>Ελλάδα</b>	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
<b>Magyarország</b>	06 80 018590	
<b>Ireland</b>	1 800 509 186	1 800 509 197
<b>Italia</b>	800 787614	800 787615
<b>Nederland</b>	0800 023 3894	0800 023 3895
<b>New Zealand</b>	0508 555 592	0508 555 594
<b>Norge</b>	800 14174	800 14175
<b>Polska</b>	00 800 4411796	
<b>Portugal</b>	800 844 059	800 844 060
<b>Россия</b>	8 (800) 200-8001	
<b>España</b>	900 94 8952	900 94 8953
<b>Slovensko</b>	0800 004 557	
<b>Sverige</b>	020 79 1133	020 79 1134
<b>Schweiz/Suisse/Svizzera</b>	0800 83 6667	0800 83 6668
<b>South Africa</b>	0800 991550	
<b>UK</b>	0800 587 1102	0800 587 1103

\***PSS** – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki terméktámogatás; Služby produktové podpory; Службы поддержки продуктов.

\*\***TTY** –Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Pour plus d'informations, visitez notre site à l'adresse **www.xbox.com**

Les informations contenues dans ce document, y compris les URL et autres références sur Internet, sont susceptibles d'être modifiées sans préavis. À moins d'une indication contraire, les sociétés, organisations, produits, noms de domaines, adresses e-mail, logos, personnes lieux et événements décrits ici sont fictifs et ne peuvent en aucun cas être associés à des sociétés, organisations, produits, noms de domaines, adresses e-mail, logos, personnes, lieux et événements existants. Toute ressemblance serait entièrement fortuite. Il incombe au seul utilisateur de respecter les droits de copyright. Sans limiter les droits soumis au copyright, ce document ne peut être ni reproduit en partie ou en intégralité, ni stocké ou placé dans un système de recherche, ni transmis sous aucune forme ni par aucun moyen (électronique, mécanique, par photocopie, enregistrement, ou autre), pour quelque raison que ce soit, sans l'autorisation expresse de Microsoft Corporation.

Il se peut que Microsoft et BioWare Corp. possèdent des brevets, des demandes de brevet, des marques, des copyrights ou d'autres droits protégeant les éléments de propriété intellectuelle contenus dans ce document. À moins d'un accord écrit conclu avec Microsoft et BioWare Corp., la possession de ce document ne vous accorde aucun droit sur ces brevets, marques commerciales, copyrights ou autres droits protégeant la propriété intellectuelle.

Les noms de sociétés et de produits mentionnés ici peuvent être des marques de leurs propriétaires respectifs.

Toute copie non autorisée, rétro-ingénierie, transmission, diffusion publique, location, "pay for play" ou tout contournement du dispositif de protection est strictement interdit.

Développé par BioWare Corp. pour Microsoft Corporation.

Mass Effect, copyright 2003-2007 BioWare Corp. Tous droits réservés. BioWare Corp., le logo BioWare Corp., BioWare, le logo BioWare, Mass Effect et le logo Mass Effect sont des marques de BioWare Corp. aux États-Unis d'Amérique et dans d'autres pays.

Portions © 2007 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft.

Unreal® Engine, copyright 1998-2007, Epic Games, Inc. Tous droits réservés. Unreal® est une marque déposée de Epic Games, Inc.

Portions © 2007 Scaleform Corporation.

Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACT™) : copyright © Creative Technology Ltd. ISACT est une marque de Creative Technology Ltd aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Fabriquée sous licence Dolby Laboratories.

Utilise Bink Video. © Copyright 1997-2007 RAD Game Tools, Inc.